

# Spelregels

## Netwerkvitaliteitsmeter



provincie **HOLLAND**  
ZUID

Einheit Audit en Advies  
September 2016

# Inleiding

De serious game “Netwerkvitaliteitsmeter” is een kaartspel, bedoeld om op een leuke, dynamische manier de samenwerking en opbrengsten van een netwerk te inventariseren en kennis op te doen over thema’s die nog aandacht behoeven. Het spel wordt gespeeld met maximaal 10 personen die een representatieve kerngroep van het netwerk vormen.

## Inhoud van het spel

Het spel bestaat uit:

- 12 *eens / oneens / nader te onderzoeken* kaarten
- 54 stellingenkaarten
- 6 rollenkaarten met memoclips
- 18 kaarten met verbeterpunten (in totaal 90 kaarten)
- 60 fiches
- spelregels
- toelichting en achtergrond.

## Voorbereiding

Plan voor de duur van het spel (circa vier uur) een sfeervolle locatie en zorg voor een onafhankelijke spelleider en notulist. Richt de locatie in met flip-over, stiften en geeltjes. Bekijk van te voren de stellingenkaarten en haal hier de kaarten uit die niet van toepassing zijn voor dit specifieke netwerk. Als het gezelschap uit vier of meer personen bestaat: maak aanvullend gebruik van posters met de stellingen (raadpleegbaar via onderstaande linknaam). Werk met stickers op de posters in plaats van met fiches.

<http://www.zuid-holland.nl/publish/pages/13907/seriousgameexceltool.xlsx>

Als voorbereiding op het spel moet iedere speler een helder inzicht hebben in het netwerk. Voor de spelsessie beantwoordt de initiatiefnemer van de meting volgende vragen, voor zover mogelijk.

- Welke opgave of ambitie staat in het netwerk centraal?
  - Wat zijn de gewenste doelen en resultaten van de samenwerking?
  - Op welke termijn wil het netwerk de ambitie realiseren?
  - Wie maken op dit moment deel uit van het netwerk? Is er een kerngroep?
  - Wanneer is het netwerk een succes?
  - In welke fase bevindt het netwerk zich?
- H.E. Wielinga (2014) onderscheidt een aantal stadia in netwerksamenwerking:
- *Pril idee* - Een initiatief begint met een pril idee. Het kan een individu zijn die ermee komt, of het kan ontstaan in een groep.
  - *Inspiratie* - Zodra mensen erover gaan praten, kunnen zij elkaar ermee inspireren. Er ontstaat een informeel netwerk van mensen die een ambitie delen.
  - *Planning* - Vroeger of later wil dit netwerk in actie komen. Er worden taken verdeeld, en het netwerk probeert ruimte te verwerven om aan de slag te gaan.
  - *Ontwikkeling* - Als die ruimte er is, worden de ideeën verder ontwikkeld tot bruikbare praktijken.
  - *Realisatie* - De resultaten moeten betrokken partijen over de streep helpen om mee te werken aan de realisatie.
  - *Verspreiding* – Als dit succesvol is, zullen er anderen zijn die het idee overnemen. Er vindt verspreiding plaats.
  - *Inbedding* - Er kan een moment komen dat de nieuwe praktijk gewoon wordt, en een vaste plaats heeft in de bestaande structuur. Dan heeft inbedding plaats gevonden.

De beschrijving die ontstaat, wordt voor de spelsessie toegestuurd aan de spelers.

Alle spelers bereiden zich voor door de beschrijving van de initiatiefnemer te lezen. De spelsessie start met een korte toelichting op de beschrijving. Daarna is het geen punt van discussie meer.

# Het spel

Na een korte introductie door de spelleider worden de volgende stappen doorlopen:

## Stap 1: Afbakenen van het netwerk en bepalen van de rollen

## Stap 2: Bepalen van de positieve en nog te verbeteren thema's

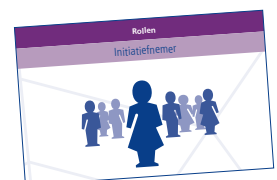
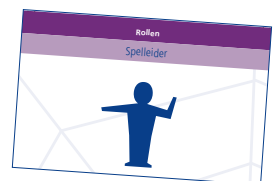
## Stap 3: Bepalen van de belangrijkste te verbeteren thema's

## Stap 4: Brainstormen over verbeteracties (optioneel)

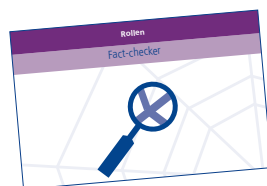
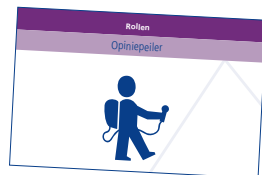
### Stap 1: Afbakenen van het netwerk en bepalen van de rollen (circa 20 minuten)

Deze stap is bedoeld om het netwerk af te bakenen en de rollen te verdelen.

- 1.1 De initiatiefnemer bespreekt de antwoorden op de vooraf gestelde vragen (zie onder Voorbereiding, pagina 2).
- 1.2 Bepaal bij de start van het spel, wie welke rol gaat innemen. Sommige deelnemers hebben een speciale rol. Voor iedere rol is een naamkaartje met houder beschikbaar:
  - *De spelleider.* De spelleider leidt de deelnemers door de kaartjes, stelt verdiepende vragen en let op de voortgang en de tijd. Vraag hiervoor iemand die geen inhoudelijke inbreng heeft en zich intensief met het proces kan bezighouden.
  - *De initiatiefnemer.* De initiatiefnemer voor de meting bereidt stap 1 voor. Tijdens het spel houdt de initiatiefnemer nauwkeurig in het oog dat de discussie zich blijft richten op het netwerk en de netwerk vitaliteit.



- *De notulist.* De notulist legt vast hoe de kaarten worden beoordeeld (eens / oneens / nader te onderzoeken) en de toelichting daarbij. Vraag hiervoor iemand die geen inhoudelijke inbreng heeft en zich intensief met het proces kan bezighouden.
- *De opiniepeiler.* De opiniepeiler identificeert of er verschillende percepties in het spel zijn en wat de overeenkomsten daartussen zijn. Hij borgt de ruimte voor ieders invalshoek.
- *De fact-checker.* Tijdens de discussie dragen de spelers uiteenlopende feiten, meningen, emoties en veronderstellingen aan. De fact-checker heeft aandacht voor de emotionele lading van de dialoog. Hij duidt de feiten (ontdaan van emoties), checkt of het beeld volledig is en bepaalt mede of nader onderzoek nodig is.



## Stap 2: Bepalen van de positieve en nog te verbeteren thema's (circa 140 minuten)

Deze stap is bedoeld om inzicht te krijgen in thema's die volgens de spelers positief uitwerken op de netwerk vitaliteit en thema's die nog te verbeteren zijn.

- 2.1 Leg de stapel kaarten met stellingen op volgorde van kleur, letter en nummer.

*Op iedere kaart staat een nummer en een stelling. Elke stelling heeft een hoofdletter, die verwijst naar indicatoren voor de samenwerking of de netwerkbijbrengsten. De kaarten hebben verschillende kleuren, gekoppeld aan de bouwstenen van de netwerkvitaliteitsmeter. Zie voor een uitwerking hiervan de brochure "Netwerkvitaliteitsmeter; toelichting en achtergrond".*



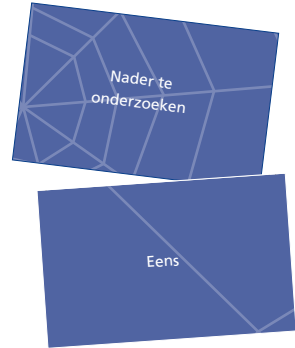
2.2 Leg ook de drie kaarten met de tekst 'eens', 'oneens' en 'nader te onderzoeken' zichtbaar onder elkaar op tafel.

2.3 Pak nu één voor één een kaart van de stapel met stellingkaarten. Bespreek de stelling op de kaart plenair en maak notities. Beantwoord alle stellingen. Afhankelijk van het antwoord:

- Leg de kaart weg naast de 'Nader te onderzoeken' kaart.
- Leg de kaart naast de 'Oneens' kaart, horizontaal op tafel, naast elkaar. Leg de kaarten met de zelfde beginletter op elkaar.
- Leg de kaart weg naast de 'Eens' kaart.
- Als een kaart niet van toepassing is, neem hem dan uit het spel.

*Voor de notities is een digitaal formulier op te vragen via de link op pagina 2. Voorzie elke stelling van een kruis in de antwoordcategorie: 'eens', 'oneens' of 'nader te onderzoeken'. Noteer de uitkomsten van de dialoog in de kolom 'toelichting op de toegekende waarde'. De stellingen met de antwoordcategorieën en ruimte voor toelichting kunnen ook voorafgaand aan de spelsessie op posters worden geprint. Hiermee kunnen tijdens de dialoog de antwoorden en toelichting hierop voor iedereen zichtbaar worden bijgehouden.*

2.4 Als alle kaarten zijn behandeld, bekijk de stapel 'Nader te onderzoeken' en herzie deze zo nodig. Deze stapel is bedoeld voor kaarten waarover de dialoog (nog) niet goed gevoerd kan worden door gebrek aan informatie. Houd de stapel zo beperkt mogelijk.



- Beantwoord alsnog de stelling en leg de kaart bij 'eens' of 'oneens' bij de juiste kleur en letter.
- Haal de kaart uit het spel als deze niet van toepassing is.
- Bepaal, in overleg met de fact-checker, welke vervolgactie nodig is voor de overgebleven 'Nader te onderzoeken' kaarten. Deze kaarten doen niet meer mee in het spel.

2.5 Reflecteer op de uitkomsten van stap 2.

### Stap 3: Bepalen van de belangrijkste te verbeteren thema's (circa 30 minuten)

Deze stap is bedoeld om inzicht te krijgen in de belangrijkste verbeterthema's voor de netwerkvitaliteit.

- 3.1 Leg de stapel kaarten met verbeterpunten op volgorde van het alfabet.

*Op iedere kaart met verbeterpunten staat de indicator met bijbehorend verbeterpunt ('Het is belangrijk dat...'). Iedere kaart met verbeterpunt heeft een hoofdletter van het alfabet, die correspondeert met de letters voor indicatoren op de stellingkaarten uit stap 2.*



- 3.2 Bezie bij de kaarten op de 'oneens' stapel uit stap 2 welke letter is genoemd. Bepaal per letter welke kaart met verbeterpunt erbij hoort en leg deze eronder.
- 3.3 Geef elke speler 5 van de bijgevoegde fiches en vraag hem/haar deze 5 fiches naar eigen inzicht te verdelen over de voor hem/haar belangrijkste kaarten met verbeterpunten. *Als posters met stellingen worden gebruikt, verdelen de deelnemers 5 stickers over de thema's op de posters.*

- 3.4 Leg de kaarten met verbeterpunten (inclusief bijbehorende stellingen) op basis van het aantal fiches in volgorde van belangrijkheid, horizontaal naast elkaar. Maak notities van de dialoog en de resultaten.
- Bespreek per kaart met verbeterpunt hoe belangrijk het thema op deze kaart voor de verdere verbetering van de netwerk-vitaliteit is. Bespreek waarom het belangrijk is en gebruik hierbij de stellingenkaarten uit stap 2.
  - Reflecteer op de kaarten die op tafel liggen. Geef de opinie-peiler het woord met zijn/haar eigen inzichten: in hoeverre heeft hij/zij gedeelde percepties gevonden en hoe zijn de percepties verdeeld?
  - Gezamenlijk bepalen de spelers een top-3 (het mag ook meer of minder zijn) verbeterthema's. Dit zijn de thema's waarop de spelers concrete verbeteracties formuleren die de netwerk-vitaliteit kunnen versterken.
- 3.5 Na deze stap heeft het netwerk de belangrijkste verbeterpunten in beeld. De netwerk-vitaliteitsmeting wint aan kracht als de uitkomsten een vervolg krijgen en het eigenaarschap van de uitkomsten wordt behouden. Zie hiervoor stap 4.

Als stap 4 (nog) niet wordt genomen, bedankt de initiatiefnemer de deelnemers voor hun inzet, evalueert met de deelnemers de sessie en geeft een doorkijk naar het vervolg.

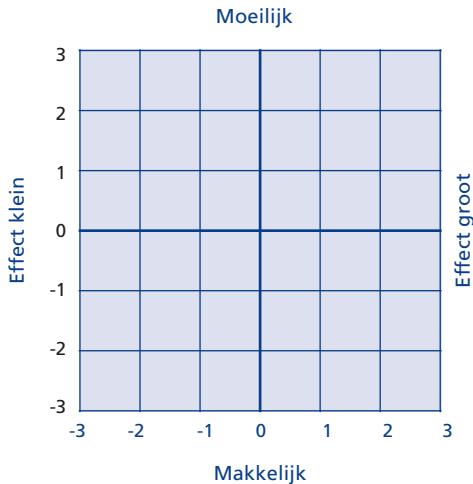
#### **Stap 4: Brainstormen over verbeteracties (circa 60 minuten)**

Als voldoende tijd overblijft, kunnen de spelers over verbeterpunten nadenken. Is de resterende tijd onvoldoende, organiseer dan de brainstorm op een later moment. Tijdens de brainstorm bedenken en verkennen de deelnemers mogelijke aanpakken en ideeën om het netwerk te verbeteren. Denk bijvoorbeeld aan een actielijst/actieplan.



- 4.1 Bespreek kort de top-3 thema's uit stap 3, waarop verbeteringen mogelijk zijn. De top-3 omvat mogelijke risico's voor de netwerk vitaliteit en biedt tegelijk kansen om te verbeteren! Ga aan de slag met het oog op de toekomst.
- 4.2 Leg de drie kaarten met de verbeterpunten op tafel en bedenk met elkaar concrete vervolgacties.  
Benoem de vervolgacties met de volgende aanvulzin:  
*"Het is belangrijk dat ... (verbeterkaart).  
Dat bereiken we door ... (actiepunt)".*  
Het gaat in deze fase om een brainstorm waarin alle ideeën naar voren mogen komen. Stel een oordeel over de ideeën uit!  
Noteer de uitkomsten van deze brainstorm.  
*Als de groepsgrootte dat toelaat, kan de groep gesplitst worden in meerdere kleine groepen, waarbij elke groep bijvoorbeeld één verbeterthema voor zijn rekening neemt en een korte, plenaire terugkoppeling geeft. Groepeer eventueel vergelijkbare ideeën.*
- 4.3 Pak, om de ideeën te beoordelen, de effect-implementatiematrix erbij (via de link op pagina 2). Wijs elk idee toe aan een vlak van de matrix. Bespreek daarbij de volgende zaken:
- De haalbaarheid binnen de huidige omstandigheden (zal het echt werken?);
  - De betaalbaarheid;
  - Het bereik (van toepassing op het gehele netwerk?);
  - Het verwachte effect op de te ontwikkelen indicator;
  - De duur van het effect (hoe lang blijft het werken?);
  - De bijdrage aan het doelbereik van de individuele netwerkpartners. Notuleer voor elk idee de beoordeling, de argumentatie en eventuele vervolgstappen.

## Effect-implementatiematrix



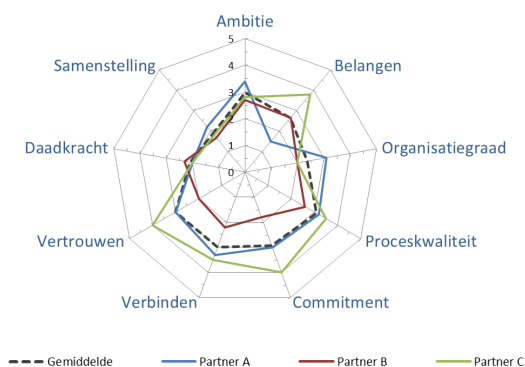
4.4 Concludeer welke acties het meest kansrijk zijn om de netwerk-vitaliteit te verbeteren. Noteer bij deze acties de 'actiehouders' en 'datum gereed'. Houd daarbij voor ogen:

- *Concrete acties.* Laaghangend fruit of quick wins geven een bevestiging aan de deelnemers en andere betrokkenen dat de gezamenlijke inspanning haar vruchten daadwerkelijk afwerpt. Dit helpt de beweging en energie vast te houden.
- *Zorg voor één actiehouder.* Als iedereen verantwoordelijk is, is eigenlijk niemand écht verantwoordelijk, waardoor actiepunten slecht of niet worden opgevolgd en samenhang ontbreekt.
- *Denk aan een coördinator,* iemand uit het netwerk die erop toeziet dat alle actiepunten ook worden opgevolgd en die zorgdraagt voor een goede uitkomst.
- *Maak afspraken* over hoe de uitkomsten verder in de eigen organisaties en/of het netwerk worden gecommuniceerd. Afhankelijk van de resultaten maakt de kerngroep afspraken wanneer en in welke vorm ze aan de man worden gebracht.

## Vastlegging

Tijdens het spelen van de serious game worden de uitkomsten van de stellingen en de verbeteracties (als deze onderdeel vormen van de spelsessie) bijgehouden door de notulist. Na afloop is het mogelijk de uitkomsten van de spelsessie weer te geven in spinnenwebdiagrammen. Hiervoor is een tool in Excel ontwikkeld (zie pagina 2 voor de link en zie voorbeeld hieronder).

**Voortgang op de  
netwerksamenwerking**  
Mate waarin de  
succesindicatoren  
aanwezig zijn volgens  
de deelnemers



## Winnaar

Het spel kent niet één winnaar, maar meerdere. Als een goede dialoog heeft plaatsgevonden, hebben alle deelnemers aan het spel de meerwaarde mogen ervaren!

Voor meer informatie over de netwerkvitaliteitsmeter kun je contact opnemen met de ontwikkelaars:  
Aad Zoeteman, Sigrid Fiering en Linda van der Lans  
Provincie Zuid-Holland, Eenheid Audit en Advies  
T 070 - 441 75 78

